



Retrospective – MedMeet Sprint 2

רטרוספקטיבה - ספרינט 2

MedMeet פגישת צוות רפואי ב-VR
תאריך רטרוספקטיבה 21: בינואר 2026

מנחה: דוד רן כהן (Scrum Master)

משתתפים: כל הצוות

- Scrum Master: דוד רן כהן
- Product Owner: לידור בן סימון
- Architect: ליבר ויצמן
- Quality Owner: רותם סויסה

משך הספרינט 5: שבועות (17.12.2025 - 21.01.2026)

תוכן עניינים

1. [סקירת יעדי הספרינט](#)
2. [מה עבד טוב \(לשמר\)](#)
3. [מה לא עבד טוב \(לשפר\)](#)
4. [מדדים וסטטיסטיקות](#)
5. [אתגרים שהתמודדנו איתם](#)
6. [Action Items ל-Sprint 3](#)
7. [לקחים מרכזיים](#)
8. [הישגים](#)
9. [תוכנית ל-Sprint 3](#)



Retrospective – MedMeet Sprint 2

1. סקירת יעדי הספרינט

1.1 יעד מקורי

:Sprint 2 Goal

"ליצור מערכת VR מתקדמת עם אינטראקציות מורכבות, כלי שיתוף פעולה, ותכונות AI - תוך עמידה בדרישות הלקוחות הספציפיות".

1.2 יעדים ספציפיים

#	יעד	סטטוס	השגה
1	Multi-Room System + ניווט	הושג	100%
2	אינטראקציה מלאה עם מודלים	הושג	100%
3	כלי שיתוף פעולה	הושג	95%
4	תמונות רפואיות	הושג	100%
5	תמלול AI	הושג	100%
6	People Analytics	הושג	100%
7	הקלטת D3	הושג	100%
8	שיפור אווירים	הושג	95%
9	AR Mode (Stretch)	הושג	100%

סה"כ השגה 99%

1.3 דרישות לקוחות (Critical!)

דרישה	לקוח	סטטוס
מערכת הקלטות מתקדמת	ד"ר עדנאן אגבאריה	100%
Audit Logs + תיעוד אינטראקציות	פרופ' ערן כרמל	100%
People Analytics	ד"ר יעל ליבנה	100%

כל הדרישות הקריטיות מולאו במלואן!



Retrospective – MedMeet Sprint 2

2. מה עבד טוב (לשמר)

2.1 תכנון ותהליך

Daily Standups קבועים

- מה עשינו: ישיבות יומיות בשעה 9:00 (15 דקות)
- למה עבד :

- כולם מסונכרנים
- בעיות נתפסות מוקדם
- חסמים מטופלים מיידית

- דוגמה: בעיית סנכרון מודלים התגלתה ביום 2, תוקנה ביום 3

Sprint Planning מפורט

- מה עשינו: ישיבת תכנון של 3 שעות בתחילת Sprint
- למה עבד :

- משימות ברורות לכולם
- הערכות זמן מדויקות יותר (+20% buffer)
- תלויות מוגדרות מראש

- תוצאה 99%: השגה לעומת 93% ב-Sprint 1

Mid-Sprint Review (02.01.26)

- מה עשינו: בדיקת התקדמות באמצע הספרינט
- למה עבד :

- זיהינו שאנחנו מפגרים בAI
- התאמנו עדיפויות
- סיימנו בזמן בדיוק!

Code Review חובה

- מה עשינו: לפחות חבר צוות אחד בודק כל PR
- למה עבד :

- פחות באגים (71% ירידה!)
- קוד יותר נקי
- העברת ידע בין חברי צוות

- סטטיסטיקה, 45 PRs, כולם עברו review

2.2 עבודת צוות



Retrospective – MedMeet Sprint 2

Pair Programming

• איפה השתמשנו :

- AI Integration ליבר + דוד
- Recording System לידור + רותם

• למה עבד :

- פתרנו בעיות מורכבות מהר יותר
- שיתוף ידע real-time
- פחות באגים (עיניים כפולות)

• דוגמה Whisper API integration: הושלמה ב-6 שעות במקום 12!

Knowledge Sharing Sessions

• מה עשינו: כל שישי, מישהו מסביר מה עשה השבוע (30 דקות)

• נושאים :

- שבוע 1: ליבר Normcore Multi-Room
- שבוע 2: דוד Model Interaction
- שבוע 3: לידור UI/UX - VR
- שבוע 4: רותם Testing Strategies

• תוצאה: כולם מבינים את כל המערכת!

תמיכה הדדית

- כשמישהו נתקע - העזרנו מיידית

2.3 טכנולוגיה

בחירות טכנולוגיות מצוינות

Normcore המשך:

- Multi-Room פעל מיידית
- סנכרון יציב (85ms latency)
- תיעוד מצוין
- החלטה: ממשיכים איתו ב-Sprint 3

OpenAI Whisper

- תמלול מדויק (89% עברית, 92% אנגלית)
- API פשוט
- תמיכה ב-2 שפות
- החלטה: מוסיפים שפות נוספות ב-Sprint 3

Unity 6.2:

עמוד מס' 4



Retrospective – MedMeet Sprint 2

- Performance משופר (70 FPS)
- XR Toolkit יציב
- URP rendering מהיר
- החלטה: מעדכנים ל-6.3 ב Sprint 3

Performance Optimization

• מה עשינו :

- LOD על כל המודלים
- Texture compression (ASTC)
- Object pooling לAnnotations
- Memory profiling שבועי

• תוצאות :

- FPS: 65 → 70 (+8%)
- Memory: 1.9GB → 1.8GB (-5%)
- Load time: 2.3s → 2.1s (-9%)

2.4 בלים וניהול

ClickUp

• שימוש :

- כל המשימות מתועדות
- Burndown chart עדכני
- Bug tracking מסודר

• תוצאה: תמיד ידענו איפה אנחנו

AI Tools (Claude, ChatGPT)

• שימוש חכם :

- עזרה ב-debug
- הצעות לקוד
- כתיבת documentation

- חשוב: תמיד בדקנו ובדקנו את הקוד!
- חיסכון זמן מוערך 20%

Unity Profiler

- בדיקות שבועיות
- מצאנו bottlenecks מוקדם
- שיפרנו performance בהתמדה



Retrospective – MedMeet Sprint 2

2.5 בדיקות

בדיקות מוקדמות

- מה עשינו: התחלנו לבדוק מיום 3 (לא מיום 10!)
- למה עבד :

- מצאנו באגים קריטיים מוקדם
- זמן תיקון ארוך יותר
- פחות לחץ בסוף

- דוגמה Recording Crash: נמצא בשבוע 2, תוקן בשבוע 3

Test Cases מראש

- מה עשינו: כתבנו Test Cases לפני הפיתוח
- למה עבד :

- Definition of Done ברור
- בדיקות מהירות יותר
- לא שכחנו תרחישים

- סטטיסטיקה 70 Test Cases, 95% Pass Rate



Retrospective – MedMeet Sprint 2

3. מה לא עבד טוב (לשפר)

3.1 ניהול זמן

חריגה בזמן במשימות AI

מה קרה :

- Whisper integration: 12h, 12 חלק (+50%)h
- Analytics: 10h, 14 חלק (+40%)h

למה :

- API documentation לא מלאה
- CORS שלא צפינו בעיות
- למידת Async/Await ב-Unity
- השפעה: נאלצנו "לגנוב" זמן מ-AR Mode
- פתרון: AR Mode: נדחה ל-3 Sprint

Iterations על UI

- מה קרה UI: של Analytics עבר 5 גרסאות
- למה: לא עשינו Mockup מראש
- זמן שבזבזנו ~8 שעות
- לקח Mockups: תמיד לפני קוד!

3.2 תקשורת

חוסר בתיאום בין Sub-Teams

מה קרה :

- ליבר עבד על Laser Pointer
- דוד עבד על Annotations
- גילינו שהם משתמשים באותו Component!
- הפסדנו 4 שעות במיזוג
- למה: לא תיאמנו מראש
- פתרון: Design meetings: קצרים לפני תחילת Epic

Daily Standup לפעמים התארך

- יעד 15 דקות
- ממוצע 23 דקות
- למה: התחלנו לפתור בעיות בישיבה
- פתרון - "Take it offline": פותרים אחרי הישיבה



Retrospective – MedMeet Sprint 2

3.3 טכני

באגים שחזרו

- דוגמה: תיקנו Avatar floating פעמיים!
- למה: לא כתבנו Test Cases
- פתרון: Regression Tests: חובה

תיעוד לא מספיק

- מה חסר:
 - Code comments ב-20% מהקוד בלבד
 - README לא עודכן שבועית (רק בסוף)
 - Architecture diagrams מיושנים
- השפעה:
 - קשה היה להבין קוד ישן
 - On-boarding איטי (אם היה חבר חדש)

Conflicts

- כמה: 12 conflicts: משמעותיים
- למה: עבדנו על אותם קבצים
- זמן שהפסדנו ~6 שעות
- פתרון: Feature branches + merge: יותר תכופ

3.4 בדיקות

Automated Testing אפס!

- מה חסר:
 - אין Unit Tests
 - אין Integration Tests
 - הכל ידני
- השפעה:
 - Regression testing לוקח זמן
 - חוזרים על אותן בדיקות
- פתרון ל: Sprint 3: לפחות 20% Code Coverage

Performance Tests מאוחרים

- מה קרה: בדקנו Performance רק בשבוע 4
- גילינו: Memory leak: קטן
- אם היינו מוצאים מוקדם: חיסכון של 3 שעות debug

Scope Creep 3.5

הוספנו תכונות בלי תכנון

- דוגמה: Screenshot feature: לא היה בתכנון המקורי
- מה קרה:
 - לידור הציעה באמצעות Sprint
 - נראה פשוט, הוספנו
 - לקח 7 שעות (לא 12)
- לקח Change Requests: צריכים אישור + הערכה מחדש

עמוד מס' 8



Retrospective – MedMeet Sprint 2

4. מדדים וסטטיסטיקות

Story Points 4.1

תכנון vs. ביצוע:

Planned: 224 SP
Completed: 220 SP (98.2%)
Deferred: 4 SP (AR Mode)

Velocity:

Sprint 1: 44.8 SP/week
Sprint 2: 44.0 SP/week
Stability: 98%

4.2 שעות עבודה

חלוקה לפי חבר צוות:

חבר צוות	מתוכנן	בפועל	חריגה
ליבר	56h	58h	0%
דוד	56h	58h	0%
לידור	56h	58h	0%
רותם	56h	58h	0%
סה"כ	224h	232h	0%

ניתוח:

- עומס מאוזן יותר מ-Sprint 1

התפלגות זמן:

Epic	תכנון	בפועל	סטטוס
Multi-Room	34h	33h	-3%
3D Interaction	49h	51h	+4%
Collaboration	40h	38h	-5%
Images	27h	26h	-4%
AI Features	39h	49h	+26%
Recording	19h	21h	+11%
Avatars	16h	14h	-13%

תובנה:

- AI היה המאתגר ביותר (חריגה של 10 שעות)
- כל השאר מאוד מדויק!



Retrospective – MedMeet Sprint 2

4.3 איכות

:Bug Statistics

Total Bugs Found: 21

- Critical: 2 (10%)
- High: 5 (24%)
- Medium: 9 (43%)
- Low: 5 (24%)

Bugs Fixed: 15 (71%)
Bugs Open: 6 (29%)

:Pass Rate

Test Cases: 70
Passed: 65 (93%)
Failed: 0 (0%)
Partial Pass: 5 (7%)

Code Quality:

Lines of Code: ~8,500
Code Comments: 20%
Code Coverage: 0% (no automated tests)

Performance 4.4

:Sprint 1 vs. Sprint 2

Metric	Sprint 1	Sprint 2	שיפור
FPS (Quest 3)	65	70	+8%
Latency	180ms	145ms	-19%
Memory	1.6GB	1.8GB	+12%
Load Time	2.3s	2.1s	-9%

: ניתוח Memory

- גדל בגלל תכונות חדשות (Recording, AI)
- עדיין מתחת ל-2GB יעד
- נייצב ב-Sprint 3



Retrospective – MedMeet Sprint 2

5. אתגרים שהתמודדנו איתם

5.1 אתגרים טכניים

Whisper API Integration

האתגר:

- Unity לא תומך ב-async/await out of the box
- CORS issues עם Whisper API
- Audio encoding ל-WAV

הפתרון:

- השתמשנו ב-UnityWebRequest
- Coroutines במקום async
- Custom WAV encoder

זמן: 18 שעות (במקום: 12)

לקח: תמיד לחקור API לפני הערכת זמן

Normcore Multi-Room

האתגר:

- תיעוד לא ברור איך לעשות Multiple Rooms
- State management בין חדרים
- Memory leaks בעברות

הפתרון:

- דיברנו עם Normcore Support
- Custom RoomManager
- Proper cleanup בכל מעבר

זמן: 33 שעות (תכנון: 34)

לקח: Support של ספקים הוא משאב מצוין!

Recording System

האתגר:

- גודל קבצים ענקי (50MB) ל-5 דקות)
- Playback לא חלק
- Sync issues בין Audio ו-Transforms

הפתרון:

- Frame rate ירד ל-30 FPS במקום 60)
- Custom binary format
- Timestamp-based sync

תוצאה: 15MB ל-5 דקות (!-70%)

לקח: Optimization זה key ב-VR



Retrospective – MedMeet Sprint 2

5.2 אתגרי צוות

Mid-Sprint Realization

מה קרה:

- בשבוע 3 גילינו שאנחנו מפגרים ב-AI-
- AR Mode נראה לא אפשרי

החלטה:

- Mid-Sprint Review עזר!
- דחינו AR Mode
- התמקדנו ב-AI דרישת לקוח(!)

תוצאה: סיימנו AI במלואו

לקח: גמישות חשובה יותר מלהקפיד על תכנון

Learning Curve - AI/ML

מה קרה:

- לאף אחד לא הייתה ניסיון עם ML APIs
- למדנו תוך כדי

פתרון:

- Pair programming (ליבר + דוד)
- YouTube tutorials
- Claude AI לעזרה

זמן למידה ~10 שעות

לקח: Learning time: צריך להיות בהערכות!

5.3 אתגרי חומרה

Quest Availability

בעיה:

- רק 2 Quest 3 לכל הצוות
- קשה לבדוק multiplayer

פתרון:

- תורים לבדיקות
- PC VR לפיתוח
- בדיקות מתואמות

השפעה Delay: של יום אחד

פתרון עתידי: Quest 3: נוסף?



Retrospective – MedMeet Sprint 2

Sprint 3-ל Action Items .6

6.1 תהליך (Process)

:Must Do

1. Mockups לפני קוד

- עבור כל feature UI
- אישור מ-PO
- זמן: 30 דקות לכל feature
- אחראי: לידור

2. Design Meetings

- לפני כל Epic חדש
- תיאום architecture
- זמן: 15 דקות
- אחראי: ליבר

3. 15 - Daily Standup דקות בדיוק!

- Timer חובה
- "Take it offline" לדיונים ארוכים
- אחראי: דוד

4. Regression Test Suite

- רשימת בדיקות קבועה
- Run לפני כל build
- אוטומציה אם אפשר
- אחראי: רותם

6.2 טכני (Technical)

:Must Do

1. Automated Testing

- Unit Tests ל-20% מהקוד (מינימום)
- Integration Tests למודולים חשובים
- אחראי: כולם

2. Code Comments

- מינימום 30% מהקוד
- כל פונקציה public מתועדת
- אחראי: כולם



Retrospective – MedMeet Sprint 2

3. README עדכני

- עדכון שבועי (כל שישי)
- הוראות setup מלאות
- אחראי: ליבר

4. Git Strategy

- Feature branches בלבד
- PR חובה (no direct push)
- Merge כל יום (לא רק בסוף)
- אחראי: דוד

5. Performance Monitoring

- Unity Profiler כל שבוע
- Memory snapshots
- Performance budget מוגדר
- אחראי: ליבר

6.3 כלים (Tools)

Nice to Have:

1. Unit Testing Framework

- Unity Test Runner
- מטרה: 20% coverage
- זמן הקמה: 4 שעות

2. Documentation Generator

- Doxygen או similar
- Auto-generate API docs
- זמן הקמה: 2 שעות

3. CI/CD Pipeline (Basic)

- Auto-build on push
- Run tests automatically
- זמן הקמה: 8 שעות

6.4 למידה (Learning)

Knowledge Gaps:

1. Firebase ל! Sprint 3

- כולם צריכים ללמוד



Retrospective – MedMeet Sprint 2

- Workshop: 4 שעות
- אחראי: ליבר מכין

2. Security Best Practices

- חשוב לשרת!
- Workshop: 2 שעות
- אחראי: רותם מבינה

3. DICOM Format

- לתכונת העתיד
- Self-learning
- אחראי: לידור חוקרת



Retrospective – MedMeet Sprint 2

7. לקחים מרכזיים

7.1 טכנולוגיה

VR Development ≠ Regular Game Dev

מה למדנו:

- Performance הרבה יותר קריטי (60 FPS מינימום)!
- UX (שונה לגמרי) ממשק 3D, לא 2D
- Testing מורכב יותר (צריך headset)

דוגמה:

- UI button ב-2D: קל
- UI button ב-VR: Raycast, distance, feedback, accessibility צריך

Challenging ב API Integration זה Unity

מה למדנו:

- Unity לא async - Node.js שונה
- CORS הוא בעיה real
- Error handling קריטי (אינטרנט לא תמיד יציב)

Best Practice:

- תמיד Timeout
- תמיד Retry logic
- תמיד Error messages ידידותיים

Performance Profiling = Must

מה למדנו:

- בלי Profiler, רק מנחשים
- Memory leaks קלים למצוא עם כלים
- Optimization מוקדם חוסך זמן

Impact:

- מצאנו 3 memory leaks מוקדם
- חסכו ~10 שעות debug



Retrospective – MedMeet Sprint 2

7.2 תהליך

Mid-Sprint Review הציל אותנו!

מה קרה:

- בלעדיו, היינו נכשלים ב-AI-
- גמישות להתאים תכנון

לקח:

- Agile זה לא רק תכנון - זה גם התאמה!
- Sprint Goal > Sprint Backlog

Pair Programming לתכונות מורכבות

Impact:

Solo:

AI Integration: 18h (estimate: 12h)

Pair:

Recording System: 19h (estimate: 19h) ☒

לקח:

- למשימות מורכבות/לא מוכרות Pair - תמיד!
- לדברים שגרתיים OK Solo -

Test Cases מראש

Before:

- כתבנו קוד
- אז "מה לבדוק"?
- שבחנו edge cases

After:

- כתבנו Test Cases
- פיתחנו לפי הם
- Definition of Done ברור

תוצאה! 95% Pass Rate :



Retrospective – MedMeet Sprint 2

7.3 צוות

Cross-Training עובד

מה עשינו:

- Knowledge Sharing שבועי
- Pair Programming
- Code Reviews

תוצאה:

- כולם מבינים את כל המערכת
- אין "bus factor" אם מישהו חולה)
- יותר ביקף!

תקשורת = הכל

Bad:

- עבדנו על אותו Component בנפרד
- 4 שעות conflict resolution

Good:

- Daily Standup תפס overlap
- תיאמנו מראש
- 0 conflicts

לקח:

- Communicate early, communicate often!

Focus על Client Requirements

מה קרה:

- היו לנו 3 דרישות קריטיות מלקוחות
- התמקדנו בהן תחילה
- AR Mode (nice-to-have) נדחה

תוצאה:

- כל הדרישות מולאו 100%
- לקוחות מרוצים
- ערך עסקי מקסימלי

לקח:

- Client value > Cool features
- עדיפויות ברורות = הצלחה



Retrospective – MedMeet Sprint 2

8. הישגים

8.1 הישגים כמותיים

: Story Points

- 220 SP הושלמו
- 98.2% השגה
- Sprint 1: 93% → Sprint 2: 98.2% (+5.2%)

Performance:

- FPS: +8% שיפור
- Latency: -19% שיפור
- Load Time: -9% שיפור

Quality:

- Pass Rate: 95%
- Critical Bugs: 0 (open)
- Bug Fix Rate: 71%

8.2 הישגים איכותיים

תכונות מתקדמות:

- Multi-Room System יציב ומהיר
- Full 3D Interaction חלק וטבעי
- AI Transcription דיוק 89-92%
- People Analytics מדויק ו-real-time
- 3D Recording פורמט חדשני

UX Excellence:

- Laser Pointer אינטואיטיבי
- Annotations קל לשימוש
- Model Gallery ברור וזמין
- Dashboard מידע נגיש

Client Satisfaction:

- ד"ר עדנאן: "מערכת ההקלטות מדהימה!"
- פרופ' ערן "Audit Logs": בדיוק מה שביקשתי
- ד"ר יעל "People Analytics": יעיל מאוד



Retrospective – MedMeet Sprint 2

8.3 הישגי צוות

למידה:

- כולנו למדנו AI/ML integration
- שיפרנו VR development skills
- Agile practices חזקים יותר

עבודת צוות:

- 0 קונפליקטים אישיים
- תמיכה הדדית מצוינת
- אווירה חיובית

משמעת:

- Daily Standups - 100% attendance
- Deadlines כולם עמדו
- Code Reviews אף PR לא דולג



Retrospective – MedMeet Sprint 2

9. תוכנית ל-Sprint 3

9.1 מטרת Sprint 3

Main Goal:

"ליצור תשתית שרת מלאה, חדר הדרכה אינטראקטיבי, ומערכת אוטורים מותאמת אישית".

9.2 מתוכנים

Epic 14: Training Room System (80 SP)

- חדר הדרכה וירטואלי
- ניגון וידאו משותף
- העלאת מסמכים (PDF, PowerPoint)
- Whiteboard וירטואלי

Epic 15: Custom Avatar System (68 SP)

- Ready Player Me integration
- יצירת אוטאר אישי
- שמירה לפרופיל
- טעינה אוטומטית

Epic 16: Server-Side Management (76 SP)

- Firebase setup
- מערכת הרשמה/התחברות
- שמירת פרופילים
- היסטוריית פגישות

Total: 224 SP (כמו Sprint 2)

9.3 לוח זמנים מוצע

Week 1 (28.01-03.02):

- Epic 16: Firebase Setup
- התחלת Authentication

Week 2 (04.02-10.02):

- Epic 16: User Management
- Epic 15: Ready Player Me research

Week 3 (11.02-17.02):

- Epic 15: Avatar Integration
- Epic 14: Training Room start

Week 4 (18.02-24.02):

- Epic 14: Video & Documents
- Integration Testing

Week 5 (25.02-03.03):

- Whiteboard
- Polish & Bug Fixing

Week 6 (04.03-11.03):

- Final Testing
- Documentation



Retrospective – MedMeet Sprint 2

Demo Preparation •

9.4 סיכונים צפויים

High Risk:

1.1 Firebase Learning Curve

- אף אחד לא עבד עם זה
- **Mitigation:** Workshop בשבוע 1

2.2 Ready Player Me API

- API חיצוני, יכול להשתנות
- **Mitigation:** Fallback לאוטרם בסיסיים

3.3 DICOM Support

- פורמט מורכב
- **Mitigation:** Stretch goal, לא critical

Medium Risk:

1.1 Video Playback Sync

- מאתגר בVR
- **Mitigation:** POC מוקדם

2.2 PDF Rendering

- Performance issues אפשריות
- **Mitigation:** אופטימיזציה מראש

Stretch Goals 9.5

אם יהיה זמן:

- DICOM Viewer
- Multi-language UI
- Voice Commands



Retrospective – MedMeet Sprint 2

10. סיכום ומחשבות אחרונות

Overall Assessment 10.1

דירוג Sprint 2: 9.8/10

חוזקות:

- השגנו 98% מהיעדים
- כל דרישות הלקוחות מולאו
- Performance משופר
- איכות גבוהה
- עבודת צוות מצוינת

חולשות:

- חריגה קלה בזמן (AI)
- אין automated testing
- תיעוד לא מושלם

ציון לעומת Sprint 1 :

- Sprint 1: 8/10
- Sprint 2: 9.8/10
- שיפור של 1.8 נקודות !

10.2 מה גרם להצלחה?

1. תכנון טוב יותר

- למדנו מ-Sprint 1
- Buffer של 20%
- Mid-Sprint Review

2. תקשורת מצוינת

- Daily Standups עקביים
- Pair Programming
- Knowledge Sharing

3. Focus על ערך

- Client requirements ראשון
- Stretch goals אחרון
- גמישות לשנות

4. כלים נכונים

- ClickUp לניהול

עמוד מס' 23



Retrospective – MedMeet Sprint 2

- Profiler לביצועים
- AI לעזרה

5. צוות מחויב

- כולם עבדו קשה
- תמיכה הדדית
- אווירה חיובית

10.3 ציפיות ל Sprint 3

אופטימיסטיות:

- נשפר את Velocity ל-45 SP/week
- נגיע ל-20% Code Coverage
- נמסור הכל בזמן

ריאליסטיות:

- Firebase יהיה מאתגר
- נצטרך flexibility
- אבל נצליח !

Commitment:

- נמשיך עם Daily Standups
- נוסיף Automated Testing
- נשפר תיעוד
- נשמור על האיכות הגבוהה



Retrospective – MedMeet Sprint 2

11. Action Items Summary

11.1 Immediate לפני (Sprint 3)

עד 28.01.2026:

- דוד: להכין(4h) Firebase Workshop
- ליבר: לחקור(3h) Ready Player Me API
- רותם: להכין(2h) Regression Test Suite
- לידור: Mockups ל(2h) Training Room UI
- כולם: לקרוא 1h Firebase documentation כל אחד

11.2 During Sprint 3

שבועי:

- 15 - Daily Standup דקות בדיוק
- Knowledge Sharing שישי 30 דקות
- Performance Profiling כל שבוע
- README update כל שבוע

לפני כל: Epic

- 15 Design Meeting דקות
- Architecture review ליבר
- Mockups לידור אם UI

לפני כל: PR

- Code Review חובה
- Tests pass חובה
- Comments added חובה

11.3 End of Sprint 3

- Sprint 3 Retrospective
- Update documentation
- Demo preparation
- Plan Sprint 4 אם יש



Retrospective – MedMeet Sprint 2

12. תודות והערכה

12.1 תודות אישיות

ליבר: (Architect)

- AI integration מדהים
- Performance optimization מצוין
- תמיד זמין לעזור
- תודה על הסבלנות והמקצועיות!

לידור: (Product Owner)

- החלטות UX מצוינות
- Client communication פנומנלי
- UI/UX יפהפה
- תודה על החזון והיצירתיות!

רותם: (Quality Owner)

- Testing מקיף ומדויק
- מצאה את כל הבאגים!
- Documentation מסודר
- תודה על תשומת הלב לפרטים!

כולם:

- אווירה נהדרת
- תמיכה הדדית
- עבודה קשה
- תודה שאתם צוות כל כך מעולה!

12.2 תודות חיצוניות

למנחות:

- פרופ' יעל דובינסקי
- גב' מיכל שלומי

ללקוחות:

- ד"ר עדנאן אגבאריה
- פרופ' ערן כרמל
- ד"ר יעל ליבנה
- ד"ר מוסטפא אכתילאת



Retrospective – MedMeet Sprint 2

Final Thoughts

Sprint 2 היה הספרינט הכי מאתגר והכי מספק שלנו עד כה.

למדנו:

- טכנולוגיות חדשות (AI, Advanced VR)
- לעבוד יותר טוב ביחד
- לתכנן יותר טוב
- להתמקד בערך

השגנו:

- 99% של היעדים
- כל דרישות הלקוחות
- מוצר מקצועי ויציב
- צוות חזק ומאוחד

מובנים ל: Sprint 3

- עם ניסיון
- עם תהליכים טובים יותר
- עם מטרות ברורות
- עם צוות מנצח

Let's make Sprint 3 even better!

חתימה:

דוד רן כהן

Scrum Master, MedMeet VR

21.01.2026

צוות מס' 2 - "הקבוצה הטובה"